

REVISTA

MICRO LANCES

N.º 01

—

CR\$ 850,00



PROGRAMA
MONTADOR

STONE
OF
WISDOM

MICRO LADGES

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

[illegible]

RECEIVED: 1999.09.01

[illegible][illegible]

Year	1990	1991	1992	1993	1994
1990	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
1991	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
1992	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
1993	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
1994	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---

Figure 1 consists of two rows of bar charts. Each row contains five charts, one for each age group: 18-24, 25-34, 35-44, 45-54, and 55-64. Each chart displays the percentage of respondents for four categories: Total, Male, Female, and two unlabeled categories (likely representing different levels of engagement or interest). The y-axis for all charts ranges from 0 to 100 percent. The data is as follows:

Age Group	Category	Row 1 (%)	Row 2 (%)
18-24	Total	~10	~10
	Male	~10	~10
	Female	~10	~10
	Unlabeled	~10	~10
25-34	Total	~15	~15
	Male	~15	~15
	Female	~15	~15
	Unlabeled	~15	~15
35-44	Total	~20	~20
	Male	~20	~20
	Female	~20	~20
	Unlabeled	~20	~20
45-54	Total	~25	~25
	Male	~25	~25
	Female	~25	~25
	Unlabeled	~25	~25
55-64	Total	~30	~30
	Male	~30	~30
	Female	~30	~30
	Unlabeled	~30	~30

[illegible]

MILO LANCES não tem o seu período de publicação definido, pois irá depender de acordo a participações dos leitores. Por esta razão, não será possível a realização de assinaturas de revista, pois sendo um evento.

A publicação do segundo número será anunciada logo que for feita na primeira edição, continuando o mesmo endereço na mesma o segundo.

Notice

EDITORIAL.....	03
ARTIGO - A EVOLUÇÃO DO COMPUTADOR.....	04
PROGRAMAS - MONTADOR.....	05
TRABALHOS DE LEITORES.....	06
JOGOS - STONE OF WISDOM.....	07
CRÍTICAS (DES) CONTRUTIVAS.....	08
DICAS E MACETES.....	09
ENCONTRO DE USUÁRIOS.....	09
CARTAS.....	09
CLUBE MICRO LANCES.....	09

doi:10.1371/journal.pone.0141401.g001

Como todo bom leitor a disto o observador, ao ler esta revista, talvez você irá notar alguns erros e de sentirá que algumas coisas estão faltando ou que poderia vir a ser melhorada.

Caso venha a acontecer, pedimos desculpas por nossas falhas e como todo bom "crítico" que se preza sabe aproveitar desta oportunidade, pedimos para que no futuro se dave das falhas no intuito de melhorar, complementar ou aprimorar e que essas falhas não se mostrem presentes nas próximas edições para podermos ter um produto que satisfizesse as exigências de cada leitor.

1000

EDITORIAL

Prezado leitor!

Você tem em suas mãos a primeira edição de "MICRO LANCES". Micro Lances é uma revista totalmente voltada para os usuários das mais diversas linhas de micros mas que depende da colaboração de todos os "malucos" que resolverem adquirir o seu exemplar.

Vocês verão que esta revista terá bastante utilidade ("o papel é meio aspero"), desde que saibam aproveitar todo o seu conteúdo.

Esta revista é uma espécie de veículo entre os usuários, um tipo de "Ponto de Encontro". Mas este veículo só poderá se locomover se for abastecido pelas informações, colaborações, críticas e debates de cada usuário, sem distinção de linha ou equipamento de computador.

Não esqueça !!

"Você faz parte de nossa redação. A sua colaboração é de extrema importância e dela, todos os usuários estão se beneficiando. Com isso, você se torna popular e estimado por todos os leitores."

COLABORE !!

CASTRO.

A EVOLUÇÃO DO COMPUTADOR

O homem é um ser que tem como instigante o ato de ser prático.

Tudo começou a muito tempo, quando descobriu que poderia criar objetos que o ajudassem, principalmente no que diz respeito a cálculos, provendo assim, ser preguiçosos até para pensar.

O computador foi uma verdadeira e única inteligência, começando então, na China com o famoso "Ábaco Chinês", do qual se originou a álgebra booleana.

Logo depois, PAS CAL, um famoso matemático e a grande revelação de Arquimede (contribuiu bastante), no ano de 1642, inventou a "Máquina de Pascal".



Se tratava de uma engenharia totalmente mecânica, porém eficaz.

O primeiro dispositivo a ter alguma semelhança com os computadores modernos foi criado por outro "louco", chamado CHARLES BABAGE no ano de 1833, que se chamou "Máquina Analítica".



É possível que após a invenção da máquina, o "louco" Babbage, tenha partido os poucos minutos que havia em sua cabeça, pensando de como terminar a fabricação da sua invenção.

Mais tarde, sua "aprendiz da louca", ADA AUGUSTA, condessa de Lovelace, filha do poeta inglês LORD BYRON, recordou a ideia que Babbage havia deixado escapar. Recentemente, uma linguagem de programação foi criada, recebeu o nome de "ADA" em reconhecimento ao excelente trabalho de Ada Augusta e por ser a primeira programadora da história.

Na minha opinião esta linguagem deveria se chamar "Chacal" ou então "Bababaga" pois, afinal, o instrumento foi criado por Babbage e Ada ed o "afinou".

Só durante o II Guerra Mundial, o agente voltou a ser a atenção devido a necessidade da época e foram então desenvolvidos dois computadores com o

dobro da eficiência e com o tamanho com valor maior que as máquinas criadas anteriormente. São elas Mark 1, que usava componentes eletromecânicos e o Eniac, construído entre 1944 a 1947, que usava válvulas eletrônicas. Ambos os trabalhos "confinados", eram os verdadeiros do momento.

O Eniac era capaz de executar 10000 adições por segundo, porém os programas não eram guardados na sua memória. Os programas eram feitos em um painel retangular que possuía um esboço de fios onde o código do programador fazia as ligações que resultavam na sequência de operações desejado. Para trocar de programa, deveria ser feito todas as ligações. Fácil não ?

VON NEUMANN (outro "louco"), que foi o principal consultor do projeto Eniac, teve outra grande ideia: o programa deveria ser armazenado na memória do computador (BRAVO!), dando assim, início às Máquinas de Von Neumann, que foram e ainda são chamadas de computadores que seguiram este brilhante ideia de Neumann.



Os Eniac's foram muito dispendiosos e havia poucas empresas que pudessem adquirir.

Mas com o avanço da tecnologia, as válvulas eletrônicas foram dando lu-

gar para os transistores, logo depois, para os circuitos integrados e depois para os circuitos com maior grau de integração.

Este avanço resultou na redução

de preço e de tamanho e no aumento da eficiência.

Mas os parentes do Eniac ainda existem! Os Eniac's de bolso, que os usuários apelidaram de "CALCULADORAS",

PROGRAMAS

MONTADOR

Neste primeiro número da revista, estamos apresentando um programa que com certeza, será muito útil aos usuários de micros da linha MSX.

Este programa é dedicado a você, o usuário, o programador, que quer digitar um programa em Linguagem de Máquina e não possui um compilador propriamente dito.

Com o Montador, você digita todo o programa em L.M., diretamente pelo Básio, tendo somente, que fornecer no início do trabalho o Endereço Inicial (área da memória onde iniciará o programa), o Endereço Final (área da memória onde terminará o programa), o Endereço de Execução (área da memória onde iniciará o programa batido pelo "doide" do usuário) e o Nome do programa.

Com estes parâmetros, não será necessário fazer um programa em Básio para executar o programa em L.M., podendo executá-lo somente com o comando <LOAD>.

FUNCIONAMENTO DO PROGRAMA:

Depois de fornecido o End.Inicial, Final, Execução e o Nome do Programa, você terá em seu monitor, um pequeno menu composto de

- (C) => Colocar dados na memória: O programa iniciará a partir do endereço fornecido como Endereço Inicial.
- (L) => Listar dados da memória: Será apresentado no vídeo, toda a área da memória a partir do início do programa.
- (B) => Gravar dados em disco: Será apresentado no vídeo, todos os parâmetros fornecidos pelo usuário no início da operação, tendo somente que por as mãos nos seus devidos lugares e tecionar <enter>.

Obs. Depois de digitado, salve com <SAVE "MONTADOR.BAS"> e para carregar use o comando <LOAD "MONTADOR.BAS"> e <RUN>.

O PROGRAMA:

```
10 CLS KEY OFF
20 SCREEN 8 CLEAR 200 Z$="0000"
30 PRINT"ENDEREÇO INICIAL", INPUT M$
40 PRINT"ENDEREÇO FINAL", INPUT Z$
50 IF M>Z$ THEN CLS PRINT PRINT PRINT"O ENDEREÇO
INICIAL DEVE SER MAIOR QUE O ENDEREÇO FINAL " FOR G=0 TO 500
NEXT G GOTO 10
60 PRINT"ENDEREÇO DE EXECUÇÃO", INPUT S$
70 PRINT"NOME DO PROGRAMA", INPUT X$
80 CLS PRINT"(C)colocar dados na memória" PRINT(L)listar dados
da memória".PRINT"(E)guardar dados em disco" PRINT"C", GOSUB 23
9 PRINT A$
90 IF A$="0" OR A$="e" THEN GOTO 200
100 IF A$="C" OR A$="e" THEN GOTO 120
110 IF A$="L" OR A$="I" THEN GOTO 180ELSEPRINT GOTO 200
120 LINEINPUT A$ A$=VAL("5H"+A$)
130 PRINT GOSUB 250 V=PEEK(A) GOSUB 260 PRINT"-".
140 GOSUB 210 L=V*16 IF E=1 THEN 160 ELSE GOSUB 210 L=L+V IF E
=1 THEN GOTO 160 ELSE POKE A,L A=A+1
150 GOTO 130
160 IF A=CHR$(2) THEN A=A-1 ELSE IF A=CHR$(32) THEN A=A+1 ELSE
IF A=CHR$(13) THEN GOTO 90
170 GOTO 130
180 LINE INPUT A$ A$=VAL("5H"+A$)
190 FOR L=0 TO 15 GOSUB230 FOR M=0 TO 7 V=PEEK(A) S=S+V GOSUB
260 A=A+1 NEXT PRINT" ", V=S GOSUB 260 PRINT NEXT
200 PRINT GOSUB 230 IF A<2" THEN 80 ELSE 190
210 E=0 GOSUB 230 IF A<CHR$(40) THEN E=1 RETURNELSE IF A>CHR$(
70) THEN 310
220 V=VAL("5H"+A$) PRINT A$, RETURN
230 A$=INKEY$ IF A$="" THEN GOTO 230 ELSE IF A$>CHR$(96) AND A$
<CHR$(123) THEN A$=CHR$(ASC(A$)-32)
240 RETURN
250 A$=HEX$(A) PRINT LEFT$(28,4-LEN(A$))+A$+" ", S=INT(A/256)+
(AND 255) RETURN
260 A$=RIGHT$(HEX$(V),2) PRINT LEFT$(28,2-LEN(A$))+A$+" ", RET
URN
270 RESUMENEXT
280 CLS KEY OFF
290 PRINT PRINT PRINT PRINT PRINT"SSAVE ",M$,".BIN ",",5H",M$,
",5H",Z$,".5H",S$
```

TRABALHO DE COLABORADORES

Sim, esta sessão foi reser-
vado para aqueles que não
têm nada para fazer em casa e
param em frente ao microcompu-
tador e começam a inventar co-
isas.

O mais incrível é que em
uma dessas inventadas ao mi-
cro, como meio de "possessão
de si...". acaba, geralmente,
sendo alguma coisa que presen-
te '.

Foi justamente por esta e

// outras razões que decidimos
// deixar esta sessão para as
// ideias inventadas pelos usu-
// ários de TODAS AS LINHAS DE
// MICRO8".
//
//

Então escrevem e mos-
tram todas as suas inven-
ções !!!

JOGOS

Neste número da revista, vamos falar de um fabuloso jogo de CASIO.

No jogo "STONE OF WISDOM", você é um valente guerreiro que tem por objetivo, se aventurar pelas salas no interior da pirâmide a salvar seu avô que se encontra no final do labirinto.

Dentro da pirâmide, você irá encontrar vários blocos que, quando destruídos pela sua poderosa espada (ou única arma), fará aparecer um prêmio que pode ser: LIFE, POWER ou DINHEIRO.

Para transpor as salas da pirâmide, você deve usar as saídas existentes nas mesmas ou as entradas situadas nas paredes das salas.

Existem, porém, salas que além de possuírem saídas ou entradas, também possuem entradas secretas que devem ser encontradas por você utilizando sua espada, lançando-a contra certos locais das paredes laterais das salas da pirâmide.

Em certas salas, você encontrará símbolos que você poderá comer utilizando o dinheiro pago por você no decorrer do jogo, bastando apertar o botão em cima do símbolo desejado e teclar [RORA].

Chegando na "primeira" final do jogo, aparecerá na tela um menu indicando que TRIGGER [RORA]-Termina o jogo e TRIGGER [ZC] [PAÇO]-Recomeça o jogo.

Se for teclado RORA, o jogo terminará sem apresentar os jogos dos criadores do jogo e se for teclado ESPAÇO, o jogo recomeçará com nível de dificuldade maior e ao terminá-lo, aparecerá na tela os nomes dos criadores.

OS ADVERSÁRIOS:



A BOLHA => Ela procurará sempre se locomover ao seu encontro, só parando se houver um obstáculo entre vocês.



O LEÃO => é um leão que fica andando sempre nas posições horizontais.



A SORERA => Ela é o inimigo mais constante principalmente na primeira fase. Ande nas direções horizontais e verticais.



A ARANHA => Ela é um inimigo muito perigoso. Se locomove nas direções horizontais, verticais e diagonais.



A RODA => é o adversário mais perigoso. Ande como a aranha só que com maior velocidade.



A SETA => se desloca de uma parede a outra com grande velocidade.

OS PRÊMIOS



=> DINHEIRO



=> POWER



=> LIFE



=> NAPA

Para aqueles que encontram alguma dificuldade para terminar ou até passar pelas fases deste fabuloso jogo, temos aqui um programa que o deixará com LIFE, INTEL e POWER no máximo além de lhe deixar isento por algum tempo.

```
10 CLS:KEY OFF:PRINT"          VI
   DAS INFINITAS (S/N)"
20 INPUT AS
30 IF AS="S" OR AS="s" THEN GO
   TO 70
40 IF AS="N" OR AS="n" THEN BL
   OAD"STONE1",R:BL0AD"STONE2"
   ,R
```

```
50 IF ASC">"S" OR ASC">"s" THEN 0
   DT0 10
60 IF ASC">"N" OR ASC">"n" THEN 0
   DT0 10
70 BLOAD"STONE1",R:BL0AD"STONE2"
   ",POKE$H9327,60
80 DEFUSR=PEEK($HFC0B)+256+PEEK
   ($HFCBF):A=USR(CB)
```

CRÍTICAS (DES) CONSTRUTIVAS

Esta sessão é destinada aos leitores que ficaram brônquinhos com o procedimento de algum estabelecimento de sua cidade (feito uma coisa descompassada) e tenham "quebrado a cara".

Este espaço tem por finalidade, mostrar a realidade dos fatos e abrir os olhos de nossos "amigos" usuários. Pois usuário pode até ser descompassado e copiar de aqui, mas não é ético !!

Colaboras para esta coluna pois você só tem a ganhar !!!

DICAS E MACETES

A sessão de Dicas e Macetes é voltada para os "Mauços da programação" e que deveras toda e qualquer rotina que cair em suas mãos.

Esta, como todas as outras sessões da revista, vai sobreviver dependendo da colaboração dos usuários de melhor de todas as linhas.

Colaboras e você verá suas rotinas publicadas e seus nomes em destaque nas próximas edições.

-Rotina para implementar um CLS em L.R. no MSX.

```
10 CLEAR 200,&HFFFF
20 POKE &HFFFF,&HCB
30 POKE &HE000,&HCB
40 POKE &HE001,&H0
50 POKE &HE002,&HCB
60 DEFUSR 1=&H0FFF
70 X=USR1(I)
```

-Corrigir a data do MSX pelo Bacio.

POKE &HF240,XX =>(XX), é o dia do mês.

POKE &HF249,XX =>(XX), é o mês do ano.

POKE &HF24A,XX =>(XX), é o ano

Obs. Deve-se somar 1990 ao ano.

ENCONTRO DE USUÁRIOS

Esta sessão foi criada para promover encontros de usuários das mais diferentes linhas de migração e através dele, poderemos trocar correspondências entre si.

É claro, óbvio e evidente que no primeiro número da re-

vista não terá nenhuma novidade nesta sessão, mas todos esperamos que na próxima edição, tenhamos uma "galeryna" se correspondendo através da revista.

- Escrevam !!! -

CARTAS

Pô, você não esteve esperando encontrar nenhuma observação, reclamação ou qualquer tipo de manifestação por parte de leitores logo na primeira edição da revista né ?

Logo, para poder aparecer alguns coisas nesta sessão, você deveu escrever, expressando suas idéias e mostrando seus pontos de vista.

- Até lá !!! -

CLUBE MICRO LANCES

A revista Micro Lances está fundando um clube de usuários de computadores e pretendo fazer a correspondência entre os assin.

A correspondência será feita dentro das áreas de interesse de cada leitor e posteriormente será publicada neste mesmo sessão.

Os usuários que desejarem participar do clube deverá recortar ou copiar o cupom abaixo e nos reseter devidamente preenchido com letras "LÉTIVEIS".

FOUR FRIENDS

FILMENSES E FIDELIDADE

1. MEMBROS

2. MEMBROS

3. MEMBROS

4. MEMBROS DE MEMBROS

5. MEMBROS

-Ollman- 353-6000

-Barclay- 353-0700

SEE, TERRY GORDON DE
MELLY E MESSIAH

SIM, DESEJO FAZER PARTE DO CLUBE MICRO LANCES

NOME _____

ENDEREÇO _____

BAIRRO _____ CIDADE _____ TEL _____

NASCIMENTO ____/____/____ PROFISSÃO _____ SEXO _____

EQUIPAMENTO _____

ÁREA DE INTERESSE _____

OBSERVAÇÕES _____

MESAS PARA MICROS, IMPRESSORAS E MÓVEIS EM GERAL

- VOCÊ DESENHA, NÓS FAZEMOS !!!

VOCÊ DESENHA A MESA PARA COMPUTADOR
DENTRO DAS SUAS NECESSIDADES E NÓS A
CONSTRUÍMOS.



= =>

250-2551

(DEIXAR RECADO E TELEFONE PARA
CONTATO PARA CLÓVIS).

FINAL

Bom, visto que a "maioria" dos usuários de microcomputadores não são "lapados", foi possível se fazer entender que esta revista é movida pelas "boas" dos leitores.

Todo o pessoal da edição, embora sejam grandes pesquisadores de um orário repleto de nada, têm se mostrado interessados em transmitir o melhor de si.

Apesar de todas as dificuldades a por MICRO LANCES estar iniciando agora no mercado, todos estamos tentando fazer com que os usuários se entusiassem mais com o ramo e com seu equipamento a que não se sintam "perdidos no espaço!!".

Nós contamos com a sua participação pois o segundo número da revista irá depender da participação de cada usuário.

Colaborem a começar com MICRO LANCES !!!

Até o próximo número !!!

NO PRÓXIMO NÚMERO:

A INTRODUÇÃO DOS PERIFÉRICOS

POUCOS DÃO O VALOR HEREDADO PELOS PERIFÉRICOS. MAS SEM ELES, SEU EQUIPAMENTO FICARIA TOTALMENTE LIMITADO.

FLUXOGRAMAÇÃO

INICIAÇÃO AO ESTUDO DA FLUXOGRAMAÇÃO, O PRIMEIRO PASSO PARA UMA PROGRAMAÇÃO SEM ERROS.

KNIGHT LEON

TODOS OS MACETES E TODAS AS DICAS PARA TERMINAR ESTE GRANDE JOGO.

UMA QUESTÃO DE LÓGICA

UM GRANDE QUEBRA-CABEÇA QUE COM CERTEZA, IRÁ MEXER MUITO COM A CABEÇA DOS LEITORES.

...E MUITO MAIS

CONFIRA !